

# AMSTRAD DISC

## Konami's

# GOLF™

## INSTRUCTIONS



Deutsch



English



Français



# KONAMI'S GOLF

It's program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software (1984) Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software (1984) Limited. All rights reserved worldwide. Konami's Golf runs on the Amstrad CPC 464, 664 and 6128 micro computers.

At last! The long-awaited opening of the KCC-the Konami Country Club! Nine holes, par 36, a magnificent rolling course! Care for a game by stroke? Or would you rather compete in match play? The choice is yours in Konami's golf game. Stroke by stroke, your true golfing skills will shine, as you choose the right club for each play and compensate for the wind factor and the lie of the grass on the greens.

Take your favourite partner with you and enjoy a wonderful golfing holiday!

## LOADING

Insert the program disk into the drive with the A side facing upward. Type | DISK and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" GOLF and press ENTER the game will now load automatically.

## PLAYING

This game may be played by one or two players and you can control the action using either your computer keyboard or with a joystick.

Choose either stroke play or match play. In stroke play your score is based on the total number of strokes you have taken to complete the nine holes. In match play, each hole is contested separately; the first player to win five holes is the winner of the game.

Select the type of play you wish to compete in. Position the hand indicator by using the UP and DOWN keys or by using the joystick up and down.

- 1 PLAYER STROKE PLAY
- 2 PLAYERS STROKE PLAY
- 2 PLAYER MATCH PLAY

After you have selected your type of play press the SPACE BAR of your computer or the FIRE BUTTON on the joystick to start the game, (play is completed after nine holes).

"OB"—if your ball goes out of bounds, replay it, taking two penalty strokes. Bunker shots will fly a shorter distance. Do not try to get out of the rough using a wood.

When two people are playing, the order of play is determined according to normal golfing rules. On the right hand side of the screen you will see

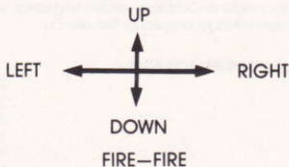
flashing "1P" or "2P"; the indicated player may make his turn. Player No. 1 starts first on the first hole of the game. On tee shots, the player with the best score on the previous hole tees off first. After the second stroke, the player whose ball is farthest from the pin goes first. When there are two players, player No. 1 has the white ball, player No. 2 has the blue ball.

## KONAMI COUNTRY CLUB

HOLE	PAR	DISTANCE
1	4	475M
2	4	360M
3	4	362M
4	5	475M
5	3	168M
6	4	477M
7	4	472M
8	4	244M
9	4	479M

## CONTROLS

### JOYSTICK



## KEYBOARD

CURSOR UP	—UP
CURSOR DOWN	—DOWN
CURSOR LEFT	—LEFT
CURSOR RIGHT	—RIGHT
SPACE	—FIRE
Q	—RESTART GAME

First determine the type of ball you wish to play. Make your selection by moving the indicator up and down with UP and DOWN keys as shown, enter your selection with the shot keys. Next, using the LEFT and RIGHT keys, determine the direction the ball will fly. Finally before taking your shot, pick a club by using the UP and DOWN keys. The types of clubs available will be indicated by pressing the UP and DOWN keys; stop at the indication of the club you wish to use.

TYPE OF CLUB		AVERAGE DISTANCE BALL WILL TRAVEL WHEN HIT WITH THIS CLUB
1W	No. 1 WOOD (DRIVER).....	240M
3W	No. 2 WOOD (SPOON).....	220M
1I	No. 1 IRON.....	200M
3I	No. 3 IRON.....	180M
4I	No. 4 IRON.....	160M
5I	No. 5 IRON.....	145M
6I	No. 6 IRON.....	135M
7I	No. 7 IRON.....	125M
8I	No. 8 IRON.....	115M
9I	No. 9 IRON.....	105M
PW	PITCHING WEDGE.....	90M
SW	SAND WEDGE.....	80M
PT	PUTTER (USED ONLY WHEN ON THE GREEN)	

Make sure all the preliminary selections are made, then everything is all set. Keep an eye on the "power meter" at the bottom of your screen, and hit the ball by pushing the shot key. You can control the distance the ball flies by gauging the power level of your stroke.

When you land on the green, your screen will show a view of the green with your ball in position. The club selection on the green is automatic, the computer will choose a putter for you. Sink the putt by pushing the shot key while keeping a sharp eye on the power meter.

## IMPROVING YOUR TECHNIQUE

- Practice until you have a good feeling for the proper club and the right amount of power to use.
- Then, start trying to compensate for the windage.
- Be cautious when you are on the green. Learn to read the direction of the lie of the grass and how "fast" the green is.
- Hole No. 5 offers the chance of a hole-in-one.

## KONAMI'S GOLF

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO: MR. YATES, IMAGINE SOFTWARE (1984) LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER, M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you, at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

## CREDITS

Produced by D.C. Ward ©Konami ©1986 Imagine Software (1984) Limited.



# LE GOLF DE KONAMI

Le code informatique, les représentations graphiques et la conception artistique de ce jeu sont la propriété d'Imagine Software (1984) Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous toute forme que ce soit sans la permission écrite d'Imagine Software (1984) Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Le Golf de Konami passe sur les micro-ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

L'ouverture tant attendue du KCC — le "Konami Country Club" — a enfin eu lieu! Neuf trous, par 36, un fantastique parcours vallonné! Souhaitez-vous un jeu par coups? Ou préférez-vous une partie par trous? Au Golf de Konami, vous avez le choix. Coup par coup vous pourrez montrer vos talents car vous choisissez le club approprié pour chaque jeu et vous compensez le facteur vent et la configuration du terrain.

Emmenez avec vous votre partenaire favori et tout en jouant au golf, passez des vacances fantastiques.

## CHARGEMENT

Introduire le disque de programme dans l'entraînement avec le côté "A" vers le haut. Frapper: | DISK au clavier et déprimer la touche ENTER pour assurer que la machine peut desservir l'unité de disque. Ensuite, frapper RUN" GOLF et déprimer la touche ENTER. Le programme se chargera ensuite automatiquement.

## LE JEU

Ce jeu peut se jouer à un ou deux joueurs et vous pouvez contrôler l'action en utilisant soit le clavier de votre ordinateur soit un levier.

Choisissez de jouer une partie par coups ou une partie par trous. Dans la partie par coups votre score est calculé en fonction du nombre total de coups qu'il vous a fallu pour compléter les neuf trous. Dans la partie par trous, chaque trou est disputé séparément; le premier joueur qui gagne cinq trous est le vainqueur.

Sélectionner le type de jeu souhaité. Placez l'indicateur pour la main en position en utilisant les touches UP(HAUT) et DOWN (BAS) ou en utilisant le levier en haut ou en bas.

1 JOUEUR PARTIE PAR COUPS

2 JOUEURS PARTIE PAR COUPS

2 JOUEURS PARTIE PAR TROUS

Après avoir sélectionné le type de jeu, appuyez sur la barre d'espacement de votre ordinateur ou sur le BOUTON FIRE (FEU) du levier pour commencer le jeu, (le jeu se termine après neuf coups).

## KONAMI COUNTRY CLUB

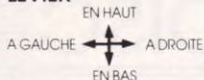
TROU	PAR	DISTANCE
1	4	475M
2	4	360M
3	4	362M
4	5	475M
5	3	168M
6	4	477M
7	4	472M
8	4	244M
9	4	479M

"OB" — si votre balle sort du terrain, rejouez-la en prenant deux coups de pénalité. Les coups tirés à partir du bunker valent à une courte distance. N'essayez pas de sortir du terrain accidenté en utilisant un club en bois.

Quand deux personnes jouent, l'ordre selon lequel elles jouent est déterminé par les règles normales du golf. Sur la partie droite de l'écran vous verrez clignoter "1P" ou "2P"; le joueur indiqué peut prendre son tour. Le joueur NO. 1 commence en premier par le premier trou du jeu. Pour les coups surélevés, le joueur ayant acquis le meilleur score pour les coups précédents joue sa balle en premier. Après le second coup le joueur dont la balle se trouve la plus éloignée du drapeau passe en premier. Quand il y a deux joueurs, le joueur NO. 1 a la balle blanche, le joueur NO. 2 a la balle bleue.

# COMMANDES

## LEVIER



FIRE — FIRE (FEU)

## CLAVIER

CURSEUR DU HAUT	— EN HAUT
CURSEUR DU BAS	— EN BAS
CURSEUR DE GAUCHE	— A GAUCHE
CURSEUR DE DROITE	— A DROITE
BARRE D'ESPACEMENT	— FEU
Q	— REVENIR AU DEBUT DU JEU

Déterminez le type de jeu que vous souhaitez jouer. Effectuez votre sélection en déplaçant l'indicateur vers le haut ou vers le bas avec les touches EN HAUT ou EN BAS comme indiqué, entrez votre sélection avec la touche de tir. En suite, en utilisant les touches GAUCHE et DROITE, déterminez la direction dans laquelle la balle volera. Enfin, avant de lancer votre balle, choisissez un club en utilisant les touches EN HAUT et EN BAS. Les types de club disponibles vous seront indiqués en appuyant sur les touches EN HAUT et EN BAS; arrêtez-vous au club que vous souhaitez utiliser.

TYPE DE CLUB DISTANCE MOYENNE QUE LA BALLE PARCOURA QUAND VOUS LA LANCEREZ AVEC CE CLUB		
1W	No.1 BOIS (DRIVER)	240M
3W	No.2 BOIS No.3 (SPOON)	220M
1I	No.1 FER	200M
3I	No.3 FER	180M
4I	No.3 FER	160M
5I	No.5 FER	145M
6I	No.6 FER	135M
7I	No.7 FER	125M
8I	No.8 FER	115M
9I	No.9 FER	105M
PW	PITCHING WEDGE	90M
SW	SAND WEDGE	80M
PT	PUTTER (UTILISE SEULEMENT SUR LA PELOUSE)	

Assurez-vous que les sélections préliminaires ont été effectuées, maintenant tout est prêt. Surveillez le "power meter" (indicateur de puissance) en bas de votre écran et frappez la balle en appuyant sur la touche tir. Vous pouvez contrôler la distance à laquelle la balle vole en estimant le niveau de puissance de votre coup.

Quand la balle atterrit sur la pelouse, vous voyez la pelouse sur votre écran ainsi que la position de la balle. Sur la pelouse, la sélection de club s'effectue automatiquement, l'ordinateur choisira un putter. Envoyez la balle dans le trou en appuyant sur la touche tir tout en surveillant attentivement l'indicateur de puissance.

## AMELIOREZ VOTRE TECHNIQUE

- Entraînez-vous jusqu'à ce que vous vous sentiez à l'aise avec votre club et que vous estimiez de façon correcte la puissance à utiliser.
- Ensuite, commencez à essayer de compenser pour la force du vent.
- Faites attention quand vous vous trouvez sur la pelouse! Apprenez à reconnaître l'inclinaison de la pelouse et la "vitesse" de la pelouse.
- Vous pouvez réussir le trou No. 5 en un seul coup.

BONNE CHANCE!

# KONAMI'S GOLF

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Imagine Software (1984) Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der vorgenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder in irgendeiner Form über Rundfunk gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Konamis Golf kann an den Amstrad CPC 464, 664 und 6128 Microcomputern abgespielt werden.

Endlich! Die seit langem erwartete Eröffnung des KCC — des Konami Country Club! Neun Löcher, Par 36, ein wunderbar rollender Platz! Möchtest Du ein Spiel nach Schlägen? Oder lieber ein Match-Spiel? Du hast die Wahl in Konamis Golfspiel. Schlag um Schlag kannst Du mit Deinem Golfspiel glänzen, indem Du den richtigen Schläger für jedes Spiel auswählst und den Windfaktor und die Lage des Grases auf dem Grün mit einbezieht.

Bring Deinen Lieblingspartner mit und freue Dich über tolle Golf-Ferien!

## LADEN

Programm-Diskette mit Seite A nach oben in das Diskettenlaufwerk einschieben.

| DISK eintasten und ENTER drücken, um sicherzustellen, daß die Maschine Zugriff zu dem Diskettenlaufwerk hat. Dann RUN GOLF eintasten und ENTER drücken. Das Spiel wird jetzt automatisch laden.

## DAS SPIEL

Dieses Spiel kann von einem oder zwei Spielern gespielt werden und wird entweder mit der Tastatur des Computers oder mit dem Joystick kontrolliert.

Wähle aus zwischen Schlagspiel oder Matchspiel. Beim Schlagspiel ergibt sich Deine Punktezahl aus der Anzahl Schläge, die Du benötigst, um die neun Löcher zu vollenden. Beim Matchspiel wird jedes Loch separat bewertet; der erste Spieler, der fünf Löcher gewinnt, ist Sieger des Spiels.

Wähle aus, welches Spiel Du spielen willst. Bringe den Handindikator entweder mit den AUF und AB

Tasten in Position, oder indem Du den Joystick auf und ab bewegst.

1 SPIELER SCHLAGSPIEL

2 SPIELER SCHLAGSPIEL

2 SPIELER MATCHSPIEL

Nachdem Du ein Spiel ausgewählt hast, drücke die LEERTASTE auf dem Computer oder den FIREKNOPE am Joystick, um das Spiel zu beginnen (nach neun Löchern ist das Spiel beendet).

## KONAMI COUNTRY CLUB

LOCH	PAR	DISTANZ
1	4	475M
2	4	360M
3	4	362M
4	5	475M
5	3	168M
6	4	477M
7	4	472M
8	4	244M
9	4	479M

"OB" — wenn Dein Ball über die Abgrenzung fliegt, kannst Du den Schlag mit zwei Strafpunkten wiederholen. Bunkerschläge fliegen eine kürzere Distanz. Versuche nicht, mit einem Holz aus dem Rau herauszukommen.

Bei zwei Spielern wird die Reihenfolge nach den normalen Golfregeln festgelegt. Rechts auf dem Bildschirm flimmert "1P" oder "2P" um anzuzeigen, welcher Spieler an der Reihe ist. Spieler No. 1 beginnt zuerst beim ersten Loch des Spiels. Bei Tee Schlägen spielt der Spieler mit der höheren Punktezahl beim vorherigen Loch zuerst. Nach dem zweiten Schlag spielt derjenige Spieler zuerst, dessen Ball am

weitesten vom Flaggenstock weg ist. Bei zwei Spielern spielt Spieler No. 1 mit dem weissen, Spieler No. 2 mit dem blauen Ball.

## STEUERUNGEN

### JOYSTICK



FIRE — FEUER

### TASTATUR

- KURSOR NACH OBEN — AUF
- KURSOR NACH UNTEN — AB
- KURSOR NACH LINKS — LINKS
- KURSOR NACH RECHTS — RECHTS
- LEERTASTE — FEUER
- Q — WIEDERBEGINN DES SPIELS

Entscheide zuerst, mit welchem Balltyp Du spielen willst. Dies geschieht, indem Du die AUF und AB Tasten wie beschrieben benützt; gib Deine Wahl mit der Schlagtaste ein. Danach entscheidest Du mit den LINKS und RECHTS Tasten die Richtung, in welche der Ball fliegen soll. Schließlich, bevor Du schlägst, wähle einen Schläger mit den AUF und AB Tasten. Die verschiedenen Schläger werden angezeigt, wenn Du die AUF und AB Tasten drückst; halt an, wenn Du bei dem Schläger angelangt bist, den Du gebrauchen willst.

### SCHLÄGERTYP DURCHSCHNITTL. FLUGDISTANZ DES BALLS MIT DIESEM SCHLÄGER

1W	No. 1 HOLZ (DRIVER)	240M
3W	No. 2 HOLZ (SPOON)	220M
1I	No. 1 EISEN	200M
3I	No. 3 EISEN	180M
4I	No. 3 EISEN	160M
5I	No. 5 EISEN	145M
6I	No. 6 EISEN	135M
7I	No. 7 EISEN	125M
8I	No. 8 EISEN	115M
9I	No. 9 EISEN	105M
PW	SCHLAGKEIL	90M
SW	SANDKEIL	80M
PT	PUTTER (WIRD NUR AUF DEM GRÜN GEBRAUCHT)	

Wenn Du sicher bist, daß alle Vorbereitungen gemacht sind, bist Du bereit. Paß auf den "Stärkemesser" unten am Bildschirm auf, und schlag den Ball mit der Schlagtaste. Du kannst die Flugdistanz des Balls durch Beurteilung der Stärke Deines Schläges kontrollieren.

## VERBESSERE DEINE TECHNIK

- \* Übe solange, bis Du ein gutes Gefühl für den richtigen Schläger und die benötigte Stärke bekommst.
- \* Dann fange an, den Wind mit einzubeziehen.
- \* Paß auf, wenn Du auf dem Grün bist. Lerne die Richtung, wie das Gras liegt, zu "lesen", und wie "schnell" das Grün ist.
- \* Loch No. 5 kann mit einem Schlag erledigt werden.

VIEL GLÜCK!